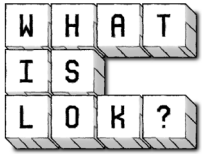
L
O
K

Kupite fizično knjigo (v angleščini):
www.blazgracar.com/lok



BLAZGRACAR.COM/

LOK
Verzija 1.1

Ustvaril:
Blaž Urban Gracar

Preizkuševalci ugank:
Nataša Vodopivec, Stephen Lavelle, Katelyn Delta, Raindrinker, Mark Willis, Patrick Traynor, Elyot Grant, D. Teuber, Wilhelm Su, Artur Kirkoryan, Igor Zuber, Andrej Pervanje, Jelena Rusjan, Miran Rusjan

Fonti: Nova mono (Fontcollectorja), Century (Google Fonts)

Založil: Letibus Design

Januar – julij 2022, Slovenia

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

793.7

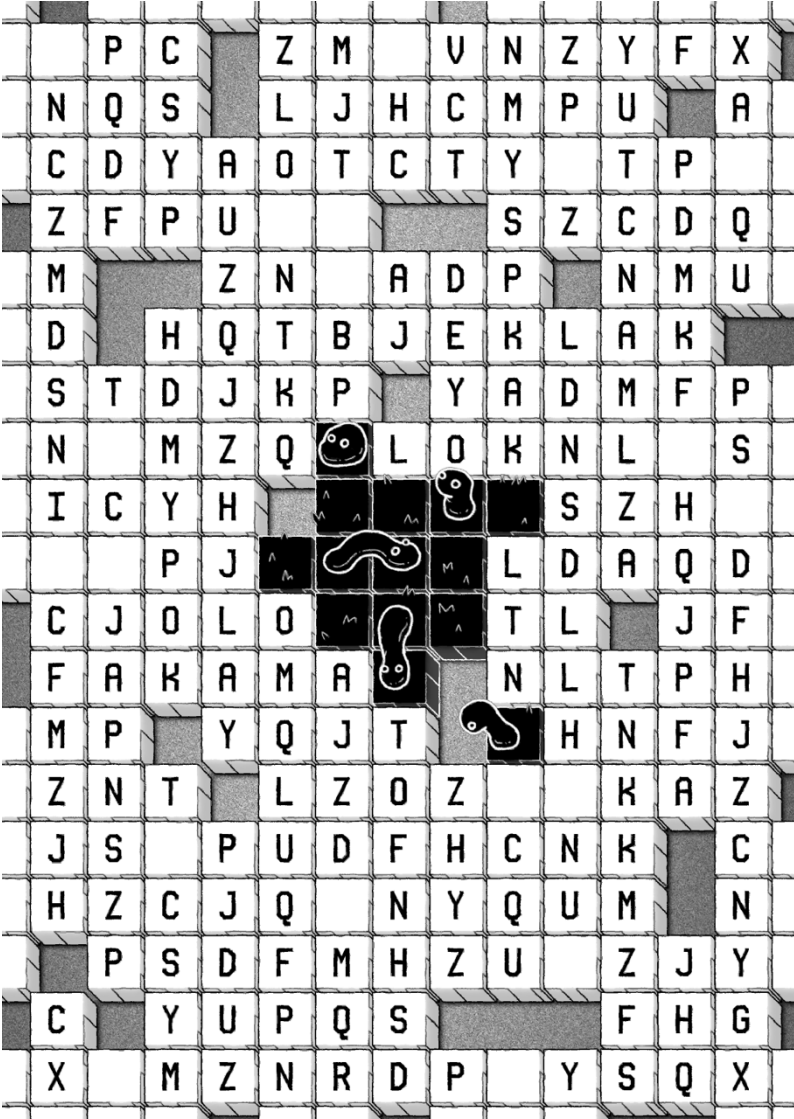
GRACAR, Blaž Urban
Lok : a puzzle book by Blaž Urban Gracar. - Ljubljana : Letibus Design, 2022

ISBN 978-961-95853-0-6
COBISS.SI-ID 112464643

betalo • lolok • tlak

Knjiga ugank
Blaža Urbana Gracarja
(Slovenska edicija)

© Letibus Design



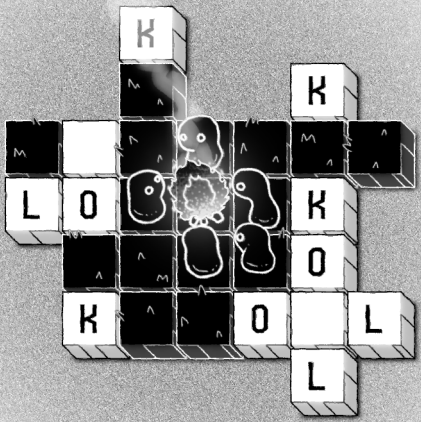
Lok so povsem nova vrsta živih bitij, ki se je pojavila sredi širnega, nedoumljivega sveta. Pomagajte jim razumeti svoje okolje in jih vodite v širjenju civilizacije.

To knjigo sestavljajo logične uganke. Poleg reševanja ugank, je od vas tudi pričakovano, da večino pravil ugotovite sami.

Potrebovali boste svinčnik in radirko. Strani lahko tudi pokrijete s plastično folijo, ki je dodana knjigi, in nanjo rišete s flomastrom. Poberite si knjigo kot digitalno datoteko na spodnjem linku:
blazgracar.com/lok

KAZALO

Poglavje 1	8
Poglavje 2	17
Poglavje 3	25
Poglavje 4	33
Poglavje 5	41
Poglavje 6	47
Poglavje 7	55
Poglavje 8	65
Razširitev 1: Oblaki	76
Razširitev 2: Spomeniki	80
Pravila	86
Rešitve	92

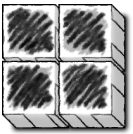

K
K
LO
K
O
K
O
L
L

POGLAVJE 1

1.

Cilj vsake uganke je, da počrnite vse kvadratke v mreži.

To storite tako, da najdete ključne besede in uporabite njihove učinke.



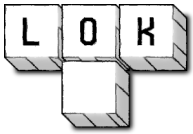
2.

Naučite se prve ključne besede: **LOK**.

Če najdete besedo **LOK** črkovano s kvadratki, lahko počrnite te kvadratke (**L, O, K**).

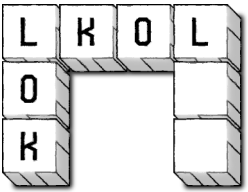
Če jih počrnite, morate uporabiti **LOK** učinek: počrniti morate še en (1) dodaten nepočrnjen kvadratek kjerkoli v mreži.

Rešite svojo prvo uganko:



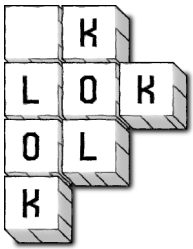
3.

Ključne besede so črkovane izključno navpično ali izključno vodoravno, s kvadratki, ki so si *sosednji*. Vrstni red črk je pomemben (**L-O-K**), ampak so lahko črkovane naprej ali nazaj.



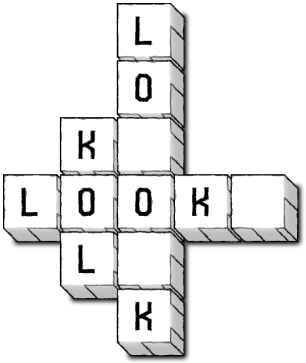
4.

Kvadratka ne morete nikoli počrniti dvakrat.



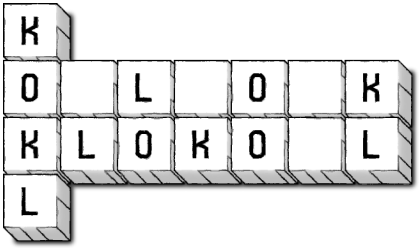
5.

Sosednost kvadratkov se lahko spreminja skozi reševanje uganke. Ugotovite, kako.

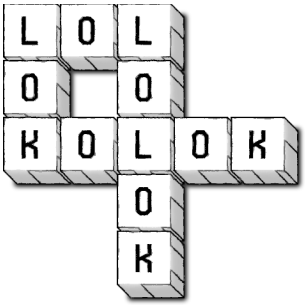


6.

7.

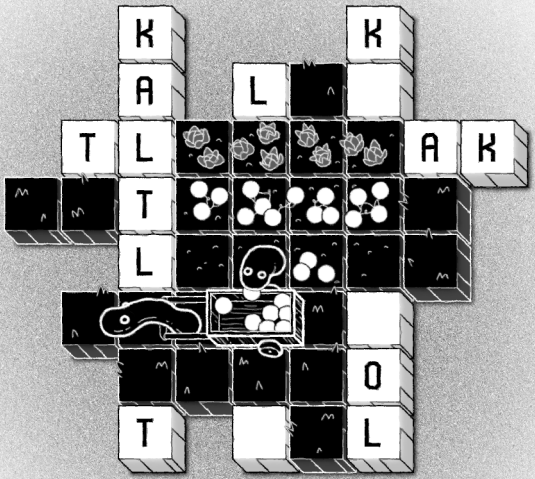


8.



Namigi za reševanje

- Med reševanjem lahko ključne besede in njihove učinke označujete z različnimi barvami ali zaporednimi številkami. Tako bodo vaše rešitve lepše in lažje berljive.
- Napredne uganke (★) lahko preskočite. Vedno se lahko še vrnete k njim.
- Če obtičite ali ste negotovi, lahko preverite razložena pravila (str. 86) in rešitve (str. 92) v zadnjem delu knjige.


K
K
A
L
T
L
A
K
T
L
L
O
T
L

POGLAVJE 2

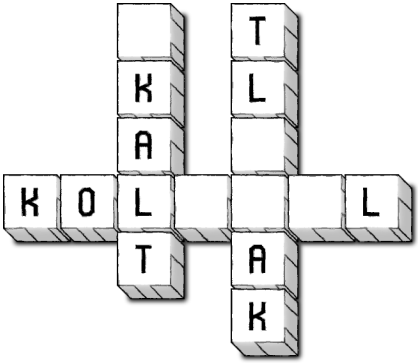
9.

Naučite se nove ključne besede: **TLAK**.

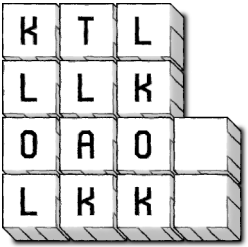
Kot pri **LOK**-u: če najdete besedo **TLAK**, lahko počrnite njene kvadratke.

Če to storite, morate počrniti še dva (2) dodatna nepočrnjena kvadratka v mreži, ki sta si *sosednja*.

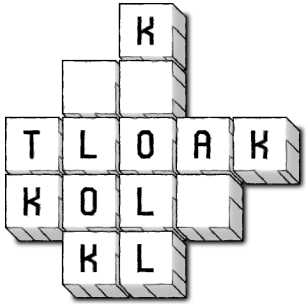
10.



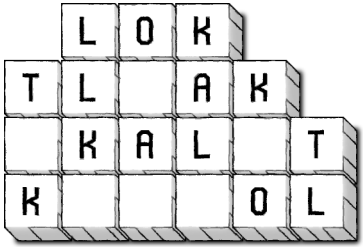
11.



12.

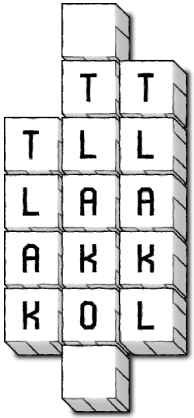


13.

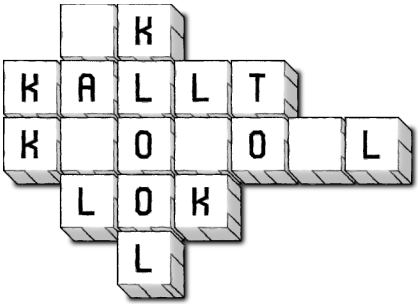


14.

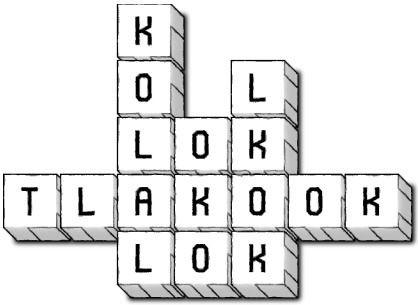
Če bi morali uporabiti učinek ključne besede, pa ga iz katerega koli razloga ne bi mogli, uganka ni rešena.



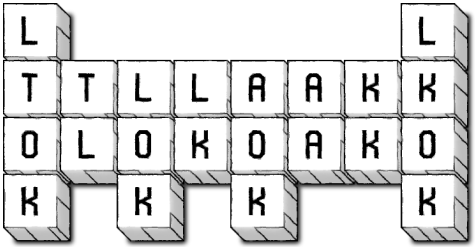
15.

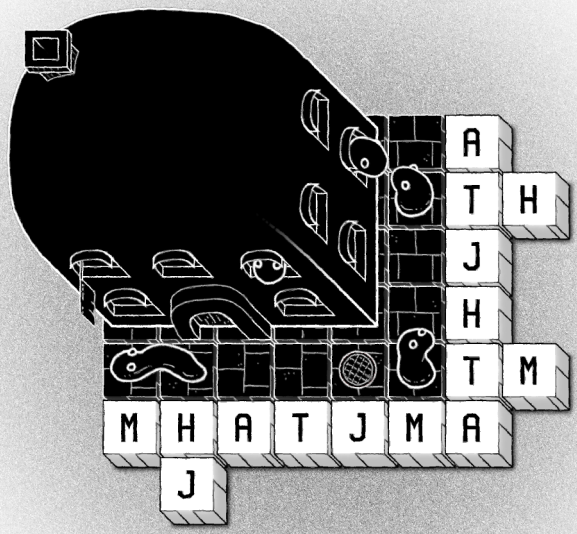


16.★



17.★



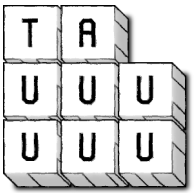

A
T
H
J
H
T
M
M
H
A
T
J
M
A
J

POGLAVJE 3

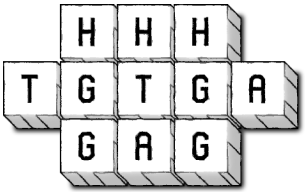
18.

Naučite se nove ključne besede in njenega učinka.

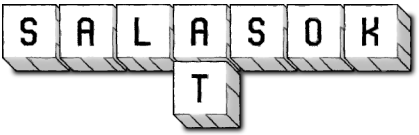
Zaupajte učnemu procesu. Oglejte si več ugank v zaporedju. Pomagajte si s pravilom, da morate vedno počrniti vse kvadratke v mreži.



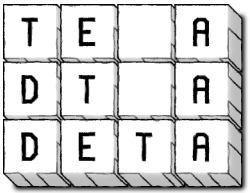
19.



20.



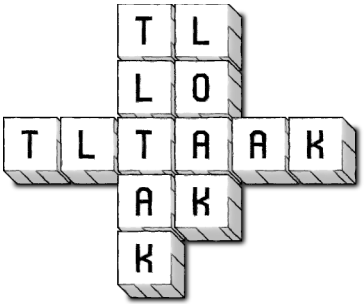
21.



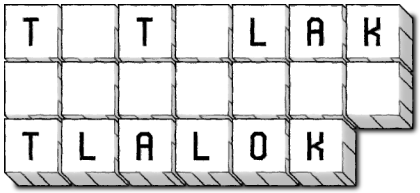
22.⊘

Ti dve uganki nista rešljivi. Razumite zakaj in nadaljujte z naslednjimi ugankami.

23.

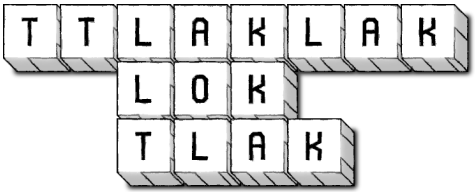


24.

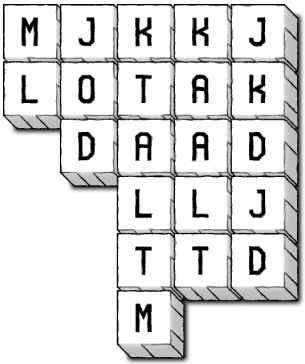


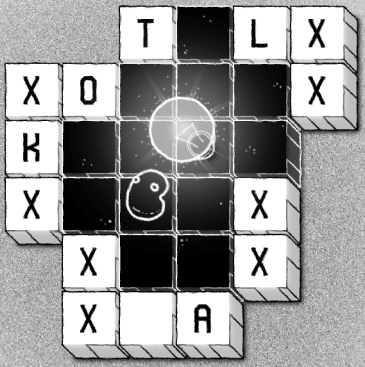
25.

26.★



27.★



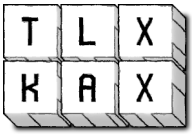

T
L
X
X
O
X
K
X
X
X
X
A

POGLAVJE 4

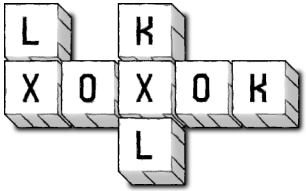
28.

Kvadratki s črko **X** so prevodniki.

29.



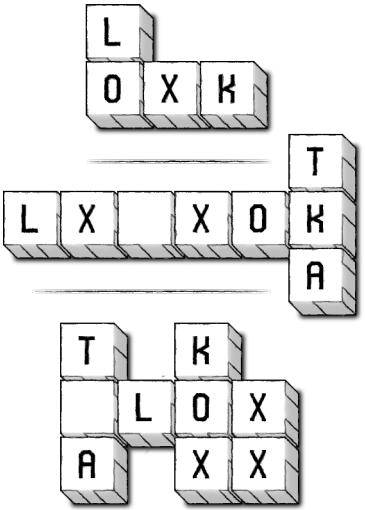
30.



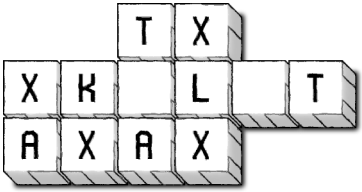
31.∅

Te tri uganke niso rešljive. Razumite zakaj.

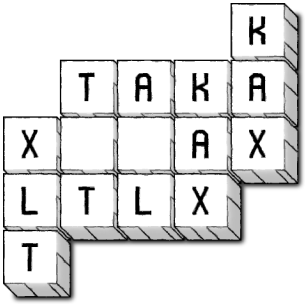
Še posebej pomembno je, da ponotranjite nauk zgornje uganke, saj se ga zlahka pozabi.



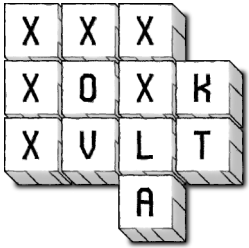
32.



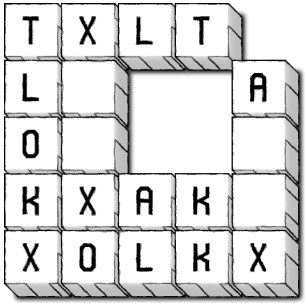
33.



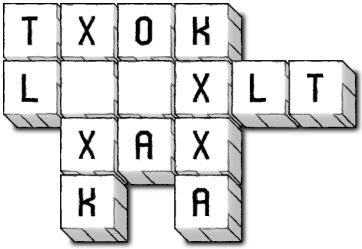
34.



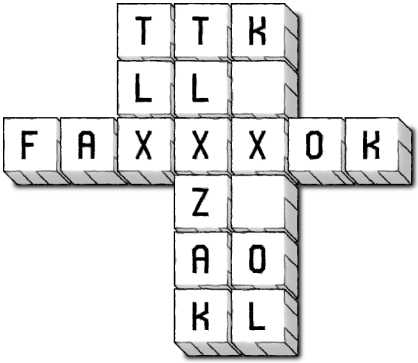
35.



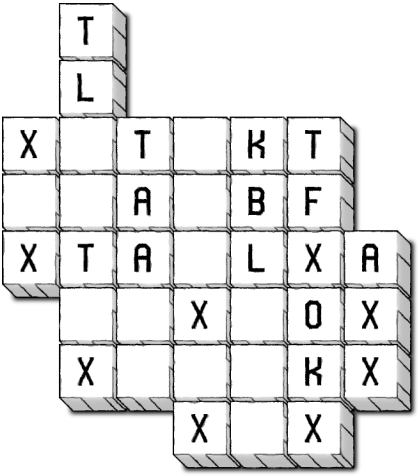
36.

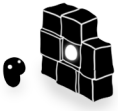


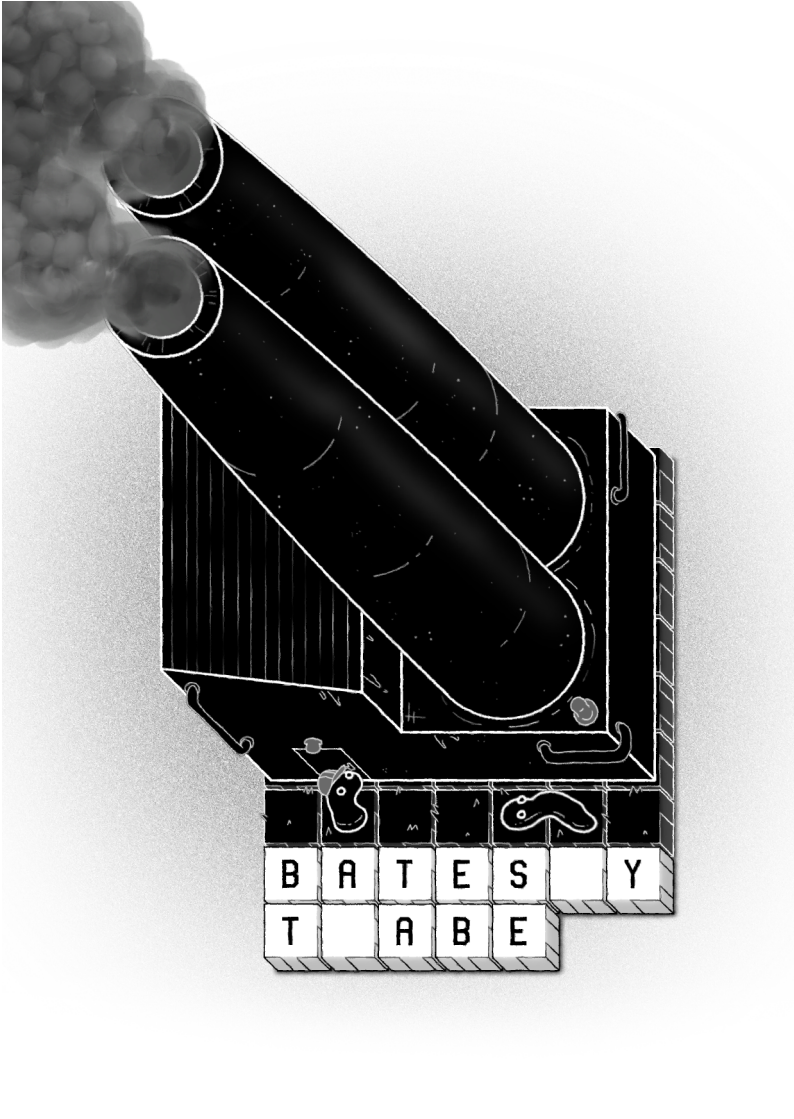
37.★



38.★






BATES Y
T ABE

POGLAVJE 5

39.

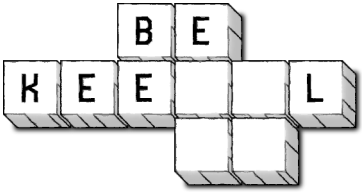
Naučite se nove ključne besede. Njen učinek je, da *zaznamujete* en (1) poljuben prazen kvadratek, ampak ne tako, da ga počrnite.

40.

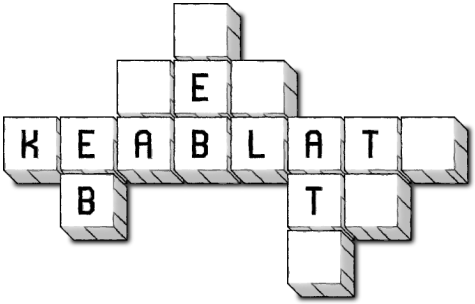
41.⊘

Ta uganka ni rešljiva.

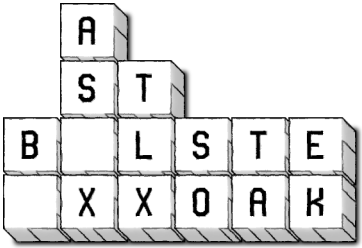
42.



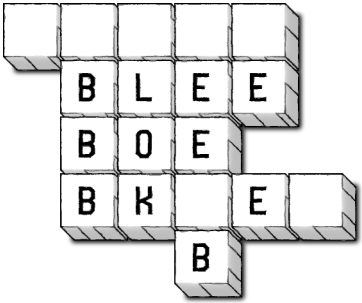
43.



44.

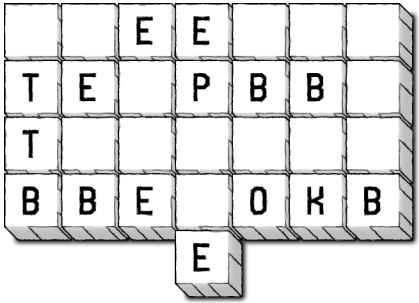


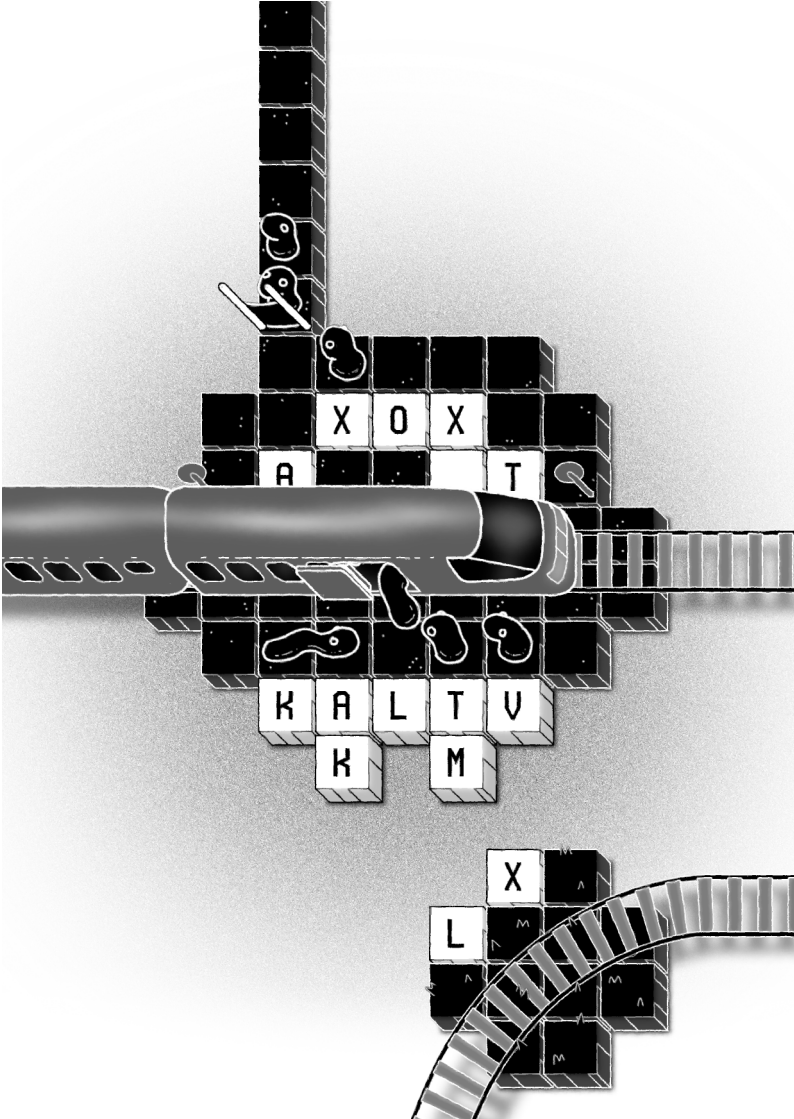
45.



46.★

47.★

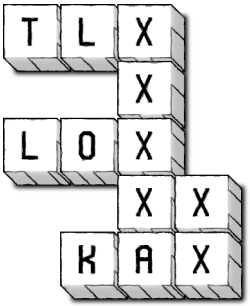



X O X
A T
K A L T V
K M
X
L

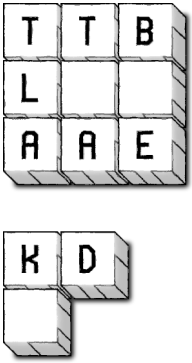
POGLAVJE 6

48.

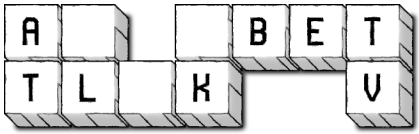
Da bi rešili naslednje uganke, morate ozavestiti pravilo, ki do zdaj še ni bilo očitno.



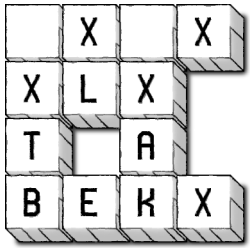
49.



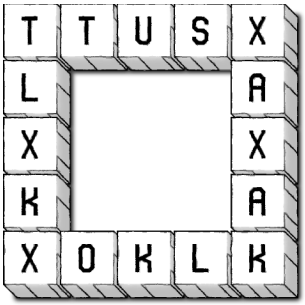
50.



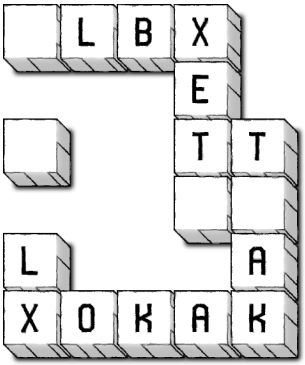
51.



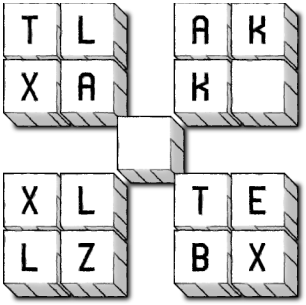
52.



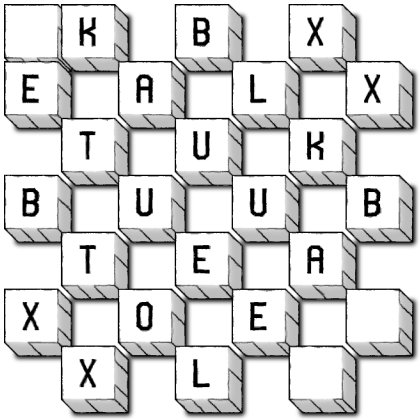
53.

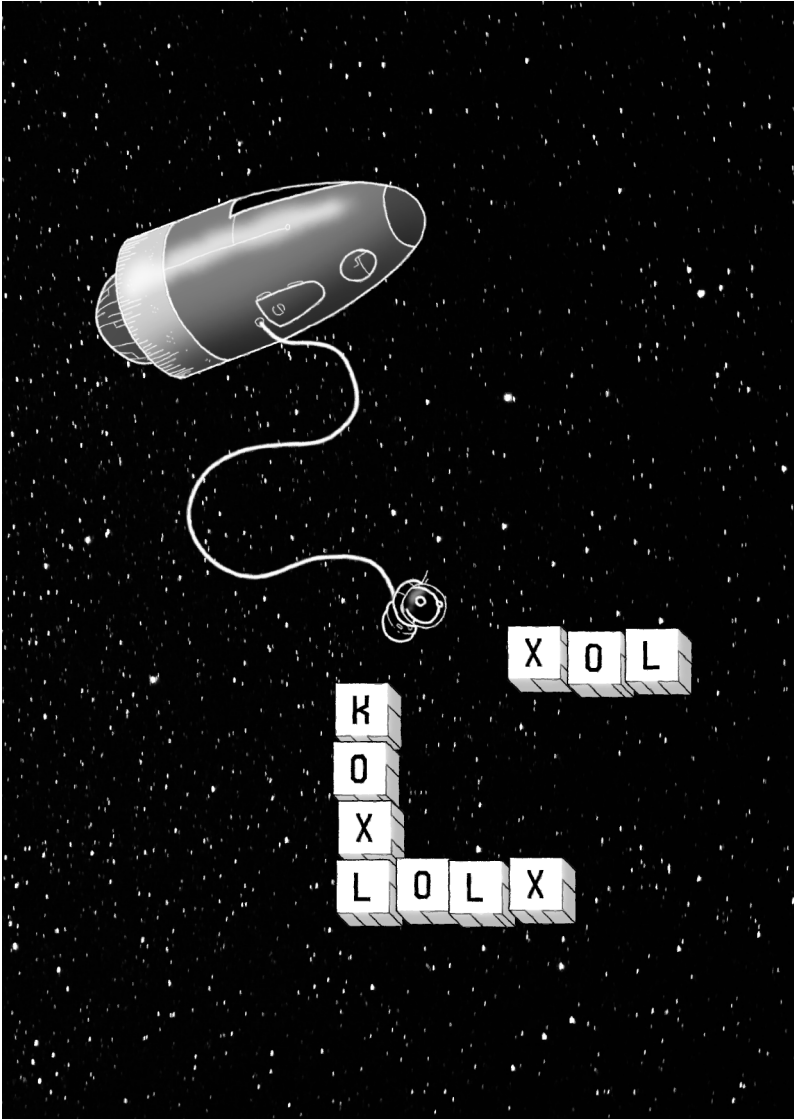


54.★



55.★

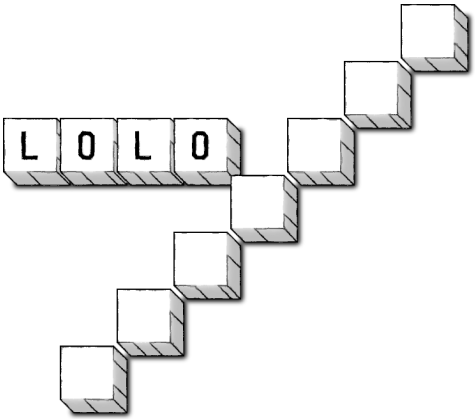



X O L
K
O
X
L O L X

POGLAVJE 7

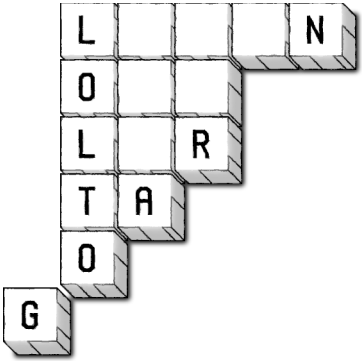
56.

Naučite se nove ključne besede **LOLO** in njenega učinka.



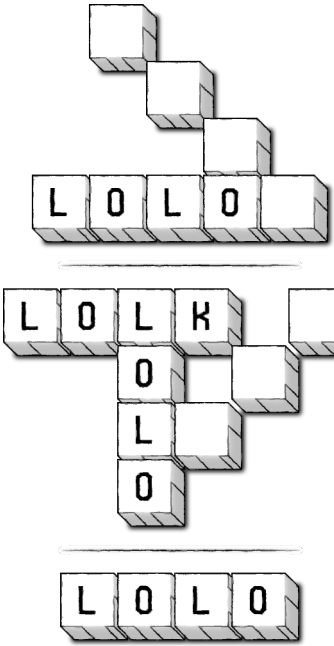
57.

Učinek je vedno izveden v natanko tej smeri.

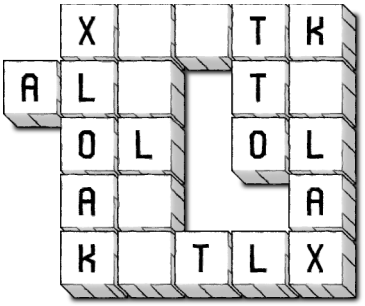


58.∅

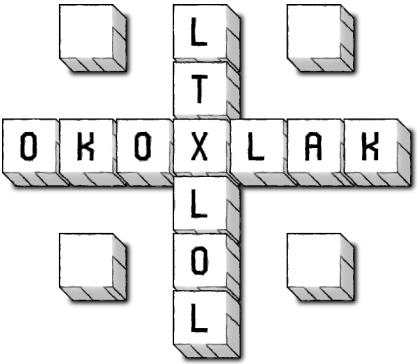
Te tri uganke niso rešljive.



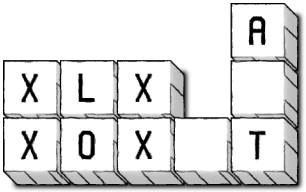
59.



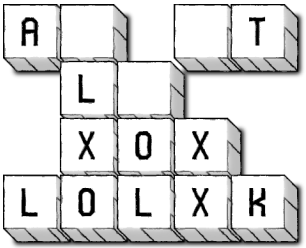
60.



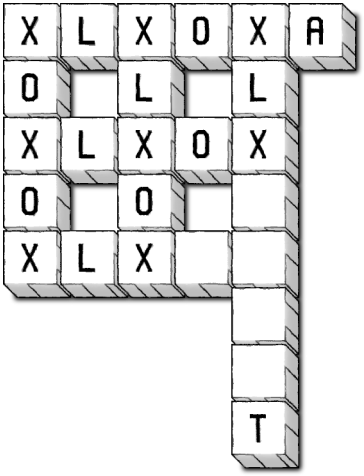
61.



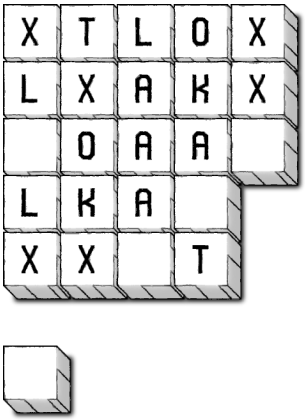
62.



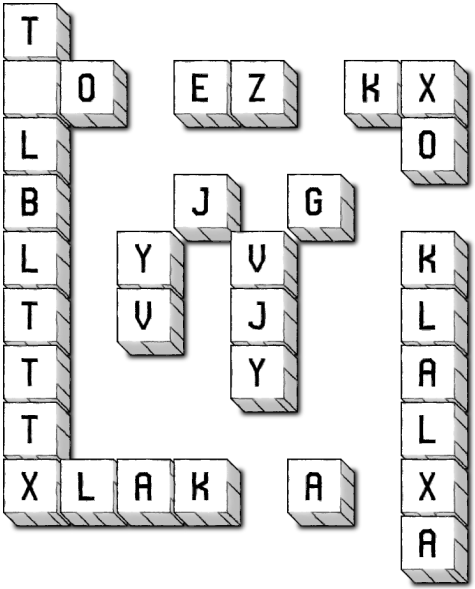
63.

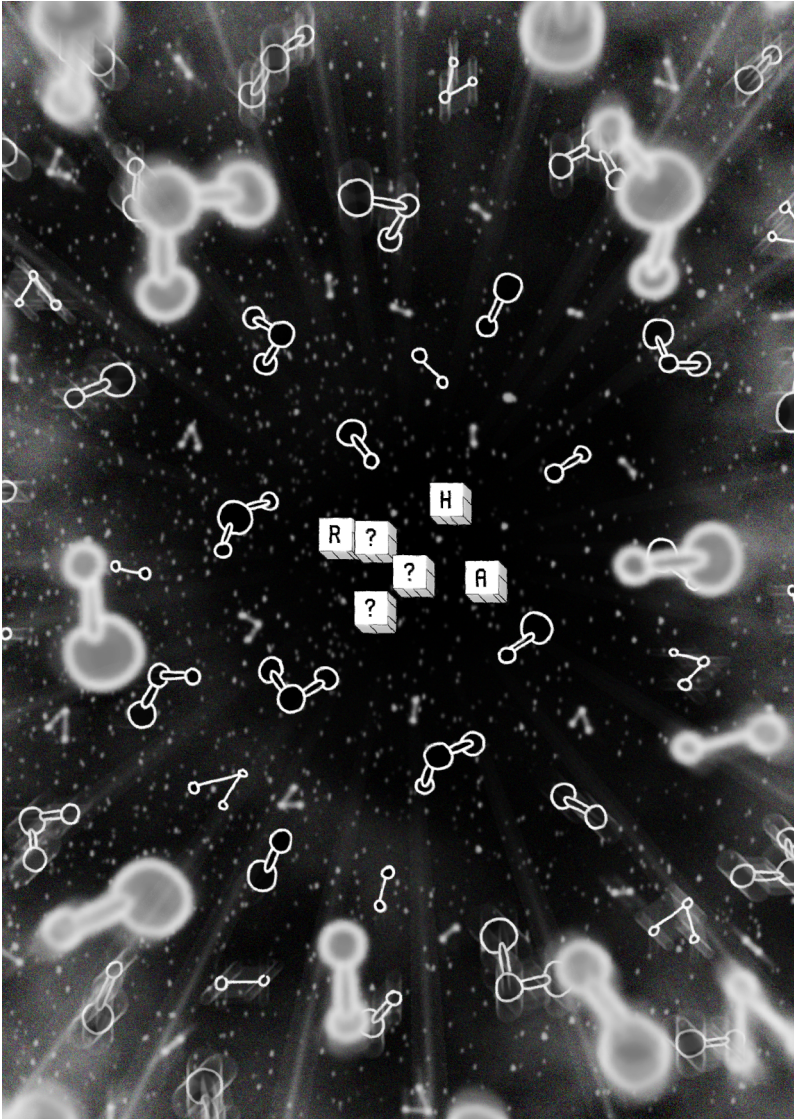


64.★



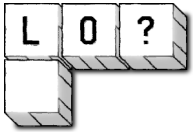
65.★



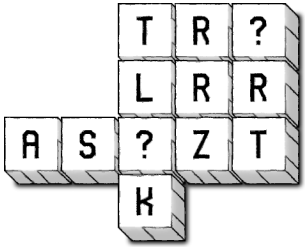

H
R
?
?
A
?

POGLAVJE 8

66.

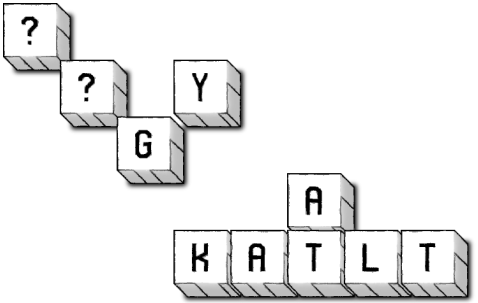


67.

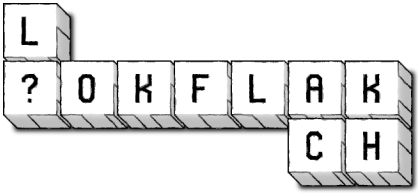


68.

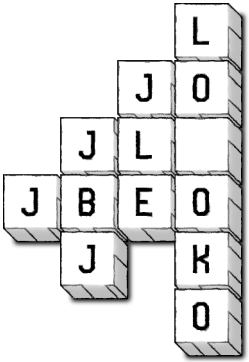
69.



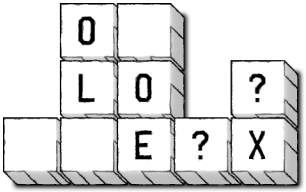
70.



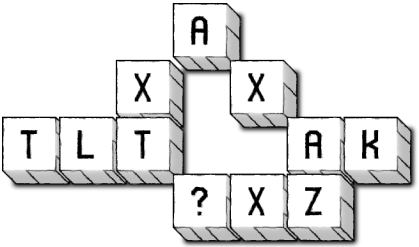
71.



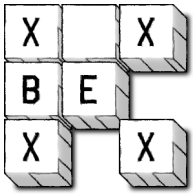
72.



73.

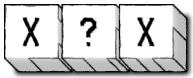


74.

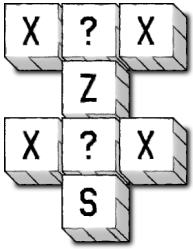


75.∅

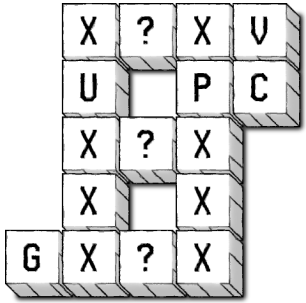
Ta uganka ni rešljiva. Uči vas zadnjega pravila, ki ga morate vedeti glede prevodnikov.



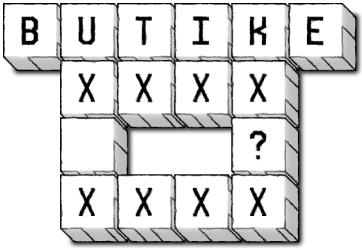
76.



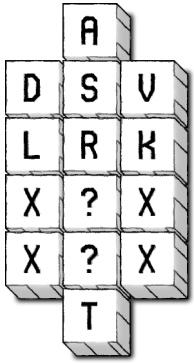
77.



78.



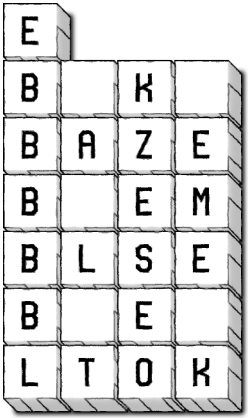
79.

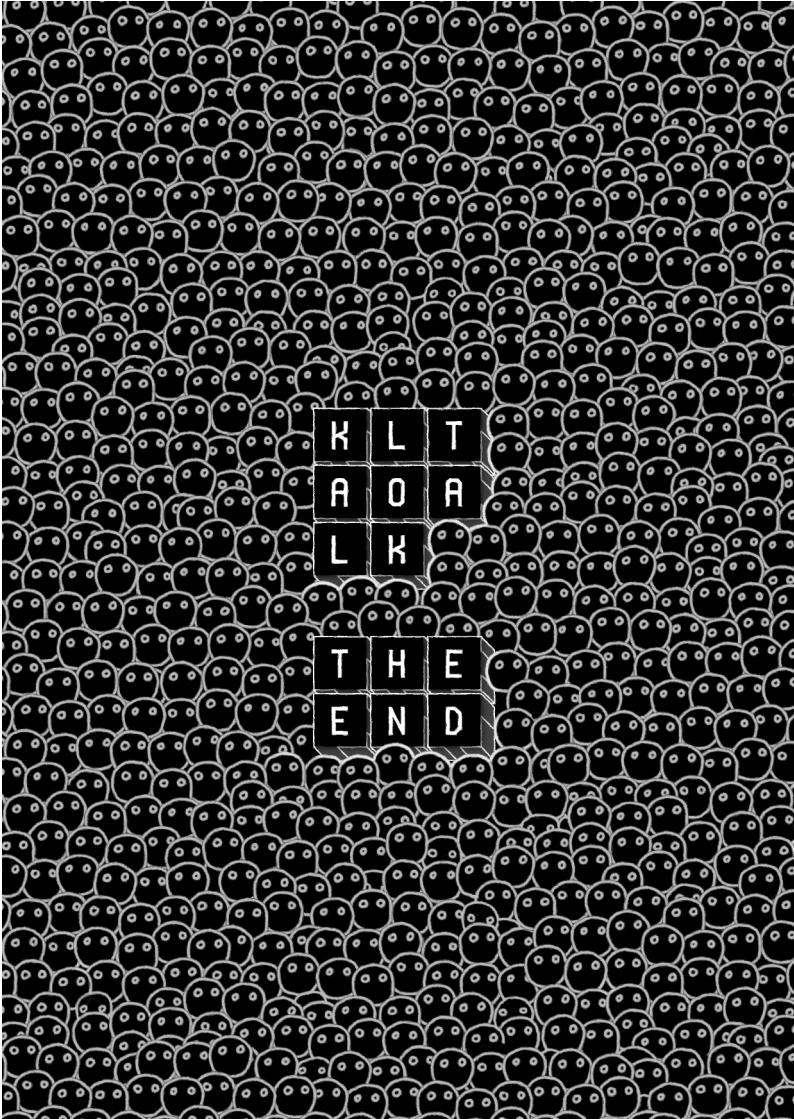


80.★

Naučite se zadnje besede: **GRIVA**.

Če najdete in počrnite besedo **GRIVA** v naslednji uganki, takoj in uspešno zaključite igro.




K L T
A O A
L K
THE
END

Čestitke!

Prišli ste do konca! Hvala, da ste se podali na to miselno potovanje. Upam, da ste se imeli dobro in si morda tekom reševanja tudi malo razširili um.

LOK mi je zelo pri srcu. Je izčiščen izraz nečesa v meni, kar je težko ubesediti – moral sem iznajti nov jezik LOK. Mislim, da se prevečkrat narobe razumemo. Hkrati menim, da vsaka najmanjša beseda, migljaj ali celo misel vplivajo in bistveno spreminjajo ta nenavaden svet, ki si ga delimo.

Prvi vir navdiha je bil *Sitelen Pi Lipu Lili* Stephena Lavella, niz besednih ugank v Toki Pona jeziku (sodobni jezik s samo 128

besedami). Pomembni svetilniki na poti so bila tudi dela Matthewa Browna, Jonathana Blowa, Serkana Yüreklija, Tatsunamija in Yuuja Asake. Glasba, ki se je ponavljala med ustvarjanjem: *The Liquified Throne Of Simplicity* Širom; *It's Album Time* Todda Terjeja; *Playing The Piano 12122020* Ryuichija Sakamote; *Under The Sun* Marka Pritcharda; *Structure* Water From The Eyes; *Hyper Light Drifter* Disasterpeace-a.

Na naslednjih straneh boste našli 2 kratki samostojni **razširitvi**, mišljeni kot posladek po glavni jedi. Preizkusite jih, če želite še malo ostati v tem svetu.

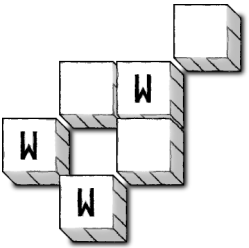
Blaž Urban Gracar

Ne morete ustvariti oblakov zunaj te razširitve.

Oblaki 1.

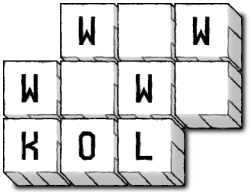
Kvadratki s črko **W** so oblaki.

Vse nepočrnjene oblake lahko naenkrat počrnite. Če to storite, morate počrniti dodatne kvadratke v mreži: tvoriti morajo popolnoma enak vzorec kot oblaki, ki ste jih ravnokar počrnili.

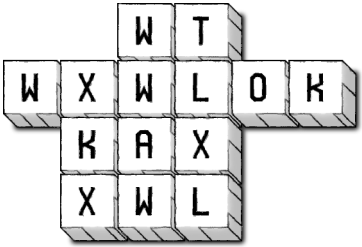


Oblaki 2.

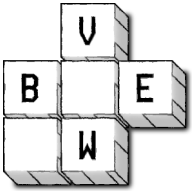
Z učinkom oblakov morate vedno upoštevati celoten vzorec, sicer uganka ni rešena.



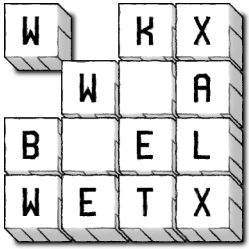
Oblaki 3.



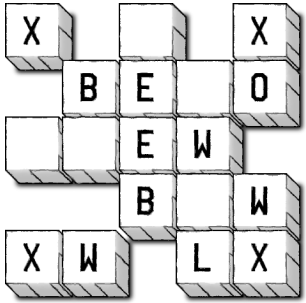
Oblaki 4.



Oblaki 5.

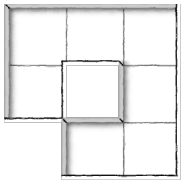


Oblaki 6.

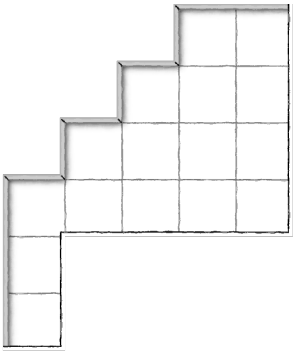


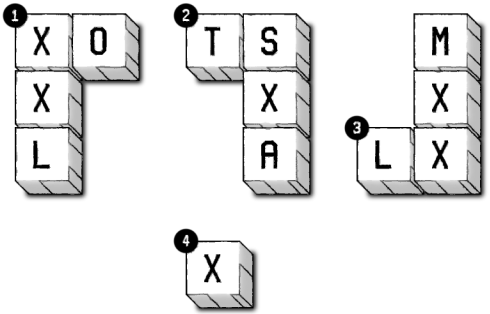
Spomeniki 1.

Postavite vse razpoložljive koščke v mrežo in potem rešite uganko. Koščkov ne morete obračati.

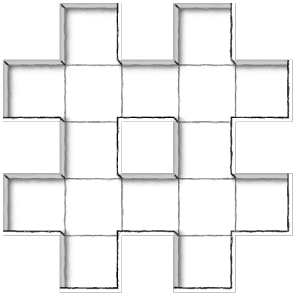


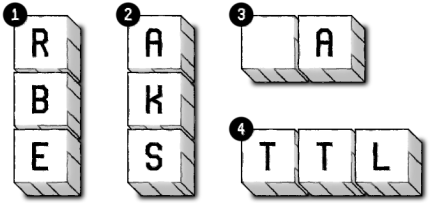
Spomeniki 2.



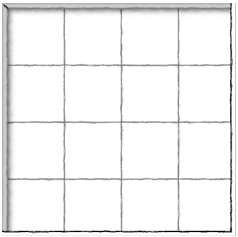


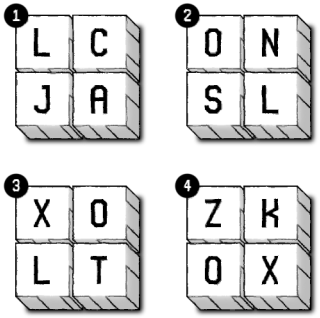
Spomeniki 3.



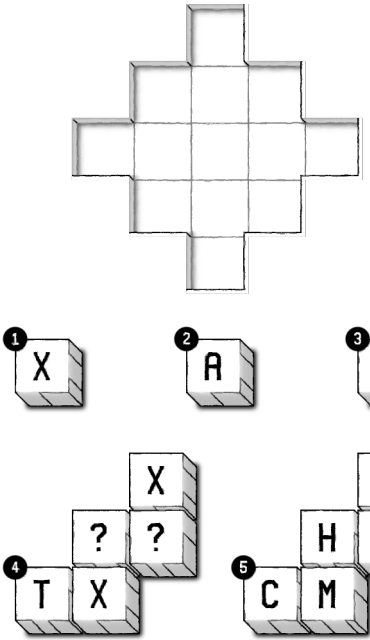


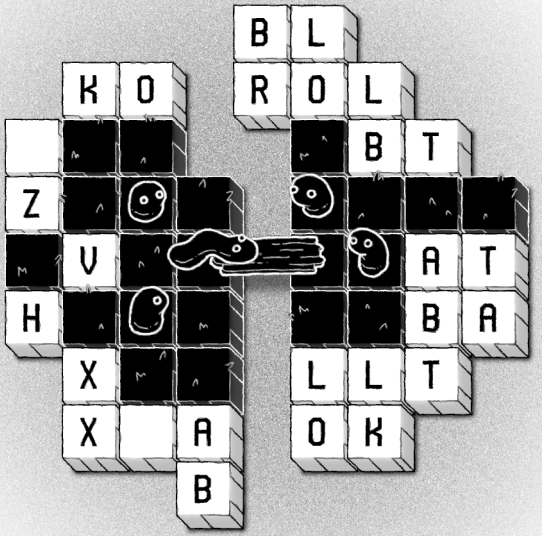
Spomeniki 4.





Spomeniki 5.




B L
K O
R O L
B T
Z
V
A T
H
B A
X
L L T
X
A
O K
B

PRAVILA

Tukaj lahko po reševanju poglavja preverite, ali ste si pravilno razlagali pravila. Lahko jih preberete tudi, če ne uživate v ugotavljanju pravil in bi radi samo reševali uganke.

Poglavje 1

Cilj vsake uganke je, da počrnite vse kvadratke v mreži. To storite tako, da najdete ključne besede in uporabite njihove učinke.

Če najdete ključno besedo črkovano s kvadratki, lahko počrnite te kvadratke. Če jih počrnite, morate uporabiti učinek ključne besede.

Ključne besede so črkovane izključno navpično ali izključno vodoravno, s kvadratki, ki so si *sosednji*. *Sosednost* pomeni, da si dva kvadratka delita rob.

Vrstni red črk je pomemben, ampak so lahko črkovane v kateri koli smeri: levo-desno, desno-levo, gor-dol ali dol-gor.

"Lok" je ključna beseda. Njegov učinek je, da počrnite še en dodaten nepočrnjen kvadratek kjerkoli v mreži.

Kvadratka ne morete nikoli počrniti dvakrat.

Počrnjeni kvadratki se pri preverjanju *sosednosti* preskočijo. To pomeni, da dva kvadratka v isti vrstici ali stolpcu, ki imata počrnjene kvadratke med seboj, še vedno veljata kot *sosednja*.

Poglavje 2

"Tlak" je ključna beseda. Njegov učinek je, da počrnite še dva dodatna nepočrnjena kvadratka v mreži, ki sta si *sosednja*.

Dejstvo, da so počrnjeni kvadratki preskočeni pri preverjanju *sosednosti*, velja tudi pri uporabi Tlakovega učinka.

Če bi morali uporabiti učinek ključne besede, pa ga iz katerega koli razloga ne bi mogli, uganka ni rešena.

Poglavje 3

"Ta" je ključna beseda. Njegov učinek je, da počrnite vse nepočrnjene kvadratke iste vrste v mreži: ali vse prazne celice ali vse celice z isto črko.

Če počrnite "Ta", morate uporabiti njegov učinek, kar pomeni, da mora biti na voljo vsaj en nepočrnjen kvadratek.

Poglavje 4

Kvadratki s črko “X” so prevodniki. Prevodniki so lahko dodaten del katere koli ključne besede. "Tlak" je na primer lahko tudi "Txlxxak".

Ključna beseda lahko spremeni smer črkovanja znotraj prevodnika. Na primer, "Loxk" se lahko najprej črkuje vodoravno, pri čemer gre »Lo« od leve proti desni v "X". Nato se črkovanje lahko spremeni znotraj "X-a" in preide navpično v "K". To še vedno velja kot "Lok".

Smeri črkovanja ne morete spremeniti znotraj kvadratka, razen če je ta prevodnik.

Ko počrnite ključno besedo, katere del so tudi prevodniki, teh prevodnikov ne počrnite. Prevodnike lahko počrnite samo z uporabo učinka ključne besede.

Isti prevodnik lahko uporabite večkrat, dokler ni počrnjen.

Upoštevajte, da kvadratke ključne besede počrnite šele, ko besedo v celoti črkujete (kot je prikazano v nerešljivi uganki "31c").

Poglavje 5

"Be" je ključna beseda. Njegov učinek je, da napišete poljubno črko v en nepočrnjen prazen kvadratek kjerkoli v mreži. Tega kvadratka ne počrnite.

Če počrnite "Be", morate uporabiti njegov učinek, kar pomeni, da mora biti na voljo vsaj en nepočrnjen prazen kvadratek.

Poglavje 6

Prazen prostor med kvadratki pri preverjanju *sosednosti* velja enako kot počrnjeni kvadratki. To pomeni, da dva kvadratka v isti vrstici ali stolpcu, ki imata

med seboj prazen prostor, še vedno veljata kot *sosednja*.

Poglavje 7

"Lolo" je ključna beseda. Njegov učinek je, da si zamislite 45-stopinjsko diagonalno črto na poljubnem mestu na mreži in počrnite vse nepočrnjene kvadratke, ki jih prečka. Črta mora prečkati središča kvadratkov, tako da si ti kvadratki niso nikoli *sosednji*.

Diagonalna črta mora potekati v smeri desno-navzgor (/).

Če počrnite "Lolo", morate uporabiti njegov učinek, kar pomeni, da mora biti na voljo vsaj en nepočrnjen kvadratek.

Ker "Lolo" vsebuje dve črki dvakrat ("L" in "O"), ju je mogoče tudi dvakrat uporabiti pri črkovanju. Na primer, "Lolo" lahko črkujete samo z enim kvadratkom "L" in enim "O", če sta del neprekinjene prevodniške zanke.

Poglavje 8

Kvadratki z vprašajem "?" lahko predstavljajo katero koli črko.

"Be" lahko v prazen kvadratek zapiše tudi "?".

Ko uporabite Ta učinek, se lahko odločite, ali bo "?" del ciljne vrste kvadratkov ali ne.

"?" lahko predstavlja različne kvadratke med reševanjem uganke. Na primer, najprej se lahko uporabi kot prevodnik, nato pa kot del ključne besede.

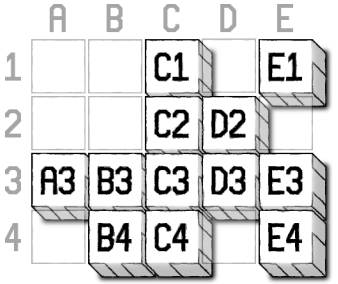
Če je "?" del neprekinjene prevodniške zanke, lahko predstavlja različne črke iste ključne besede, kar vam omogoča, da črkujete poljubno ključno besedo.

Dodatno pravilo prevodnikov: črkovanje ključne besede znotraj prevodnika ne sme spremeniti smeri za 180 stopinj. Lahko spremeni smer le za 90 stopinj, ali pa je ne spremeni.

"Griva" je ključna beseda. Konča igro.

REŠITVE

Rešitve v tej knjigi so šifrirane. Da jih dešifrirate, morate vsakemu kvadratku v uganki najprej dodeliti njegovo črko in številko. Skrajno levi kvadratek definira svoj stolpec kot **A**, in tako naprej. Najvišji kvadratek definira svojo vrstico kot **1**, in tako naprej. Oglejte si primer:



Nekatere uganke imajo več pravilnih rešitev, vendar so si med seboj zelo podobne, tako da je vedno jasno, ali je tudi druga rešitev pravilna.

1. Ni rešitve

2. A1+B1+C1→B2

3. A1+A2+A3→D2 / D1+C1+B1→D3

4. A2+A3+A4→A1 / B3+B2+B1→C2

5. B5+B4+B3→C3 / A4+C4+D4→C5 /
C1+C2+C6→E4

6. E1+D1+C1→F1 / B1+G1+H1→A1

7. B3+C3+D3→F3 / G3+E3+A3→D2 /
A4+A2+A1→F2 / C2+E2+G2→B2

8. A1+A2+A3→B1 / C3+D3+E3→C4 /
C1+C2+C5→B3

9. C1+D1+E1+F1→A2, A3 /
A1+B1+G1+H1→B2, C2

10. C5+C4+C3+C2→E3, E4 /
E1+E2+E5+E6→D4, F4 /
G4+B4+A4→C1

11. B1+B2+B3+B4→A2, C2 /
A4+A3+A1→D3 / C1+C3+C4→D4

12. C4+B4+A4→C2 / C5+C3+C1→D4 /
A3+B3+D3+E3→B2, B5

13. B1+C1+D1→E3 / F3+D3+C3+B3→C2

C4 / A2+B2+D2+E2→B4, D4 /
F4+E4+A4→A3

14. C6+B6+A6→A5 / B2+B3+B4+B5→A3,
A4 / C2+C3+C4+C5→B1, B7

15. B4+C4+D4→C2 / C5+C3+C1→F3 /
E2+D2+B2+A2→B3, D3 / G3+E3+A3→B1

16. C3+D3+E3→C4 / C5+C2+C1→D4 /
E2+E4+E5→D5 / B4+F4+G4→A4

17. C2+C3+C4→E2 /
B2+D2+F2+G2→A2, H2 / A1+A3+A4→D3 /
H1+H3+H4→F3 / B3+E3+G3→E4

18. A1+B1→A2, A3, B2, B3, C2, C3

19. C2+C3→B2, B3, D2, D3 / A2+E2→B1,
C1, D1

20. D2+D1→A1, E1 / C1+F1+G1→B1

21. C3+D3→C1, C2 / B2+D2→B1, B3 /
A1+D1→A2, A3

22. Ni rešitve

23. C3+D3→B3, C2, D1 / A3+E3→C5, D4, F3
/ C1+C4→D2

24. D3+E3+F3→C2 / C1+C3→A2, B1, B2,
D1, D2, E2, F2, G2 / A1+E1+F1+G1→A3, B3

25. B4+C4+D4→D2 / D1+D3→C3, E2 / A3+B3+E3+F3→C2, F2

26. B1+C1+D1+E1→D2, D3 / C3+E3→C2, F1 / A1+G1→E2, F3, H1

27. C2+D2→B3, E3, E5 / A2+B2+E2→C6 / C5+C4+C3+C1→A1, B1 / D5+D4+D3+D1→E1, E4

28. A1+B1+D1→C1

29. A1+B1+B2+A2→C1, C2

30. A1+B2+C1→A2 / C3+D2+E2→C2

31. Ni rešitve

32. C1+D2+C3+B2→C2, E2 / F2+A3→A2, B3, D1, D3

33. B4+C4+D3+D2→B3, C3 / A5+A4+E2+E1→A3, E3 / B2+C2→D4

34. C3+B2+D2→B3 / D3+C4→A1, A2, A3, B1, C1, C2

35. C5+B5+A4→B2 / A2+A3+D5→B3 / D1+C1+C4+D4→E3, E4 / A1+E2→A5, B1, B4, E5

36. F2+E2+C3+B4→B2, C2 / A2+C1+D1→D2 / A1+D4→B1, B3, D3

37. C2+F3+G3→D4 / C1+B3→C3, D3, E3 / D1+D2+D5+D6→E2+E4 / E6+E5+E1→A3

38. E5+F6+F7→B5 / C3+C4→A4, B3, B4, B6, C6, C7, D3, D4, D5, D7, E6, E7, E8 / B1+B2+C5+E3→E4, F4 / F3+G5→A3, A5, B7, D6, D8, F5, F8, G6, G7

39. A1+B1→B2("O") / A2+B2+C2→C1

40. B2+B3→D3 ("O") / C3+C2→D4 ("X") / C4+D3+D2→B4 / A4+D1→D4

41. Ni rešitve

42. C1+C2→D2("B") / D2+B2→D3("B") / D3+D1→E2("O") / F2+E2+A2→E3

43. B4+B3→C2("F") / D3+D2→E2("D") / F4+F3→D1, F5, G4, H3 / G3+E3+C3+A3→C2, E2

44. E3+E4→B2, D3 / C3+D4+F4→B3 / A3+F3→A4 ("X") / C2+B1→A4, B4, C4

45. C2+C3+C4→D4 / B3+D3→A1("B") / B4+E4→B1("E") / D5+D2→C1("L") / B2+E2→D1("O") / A1+B1→E1("K") / C1+D1+E1→F4

46. A3+A4→C2("O") / C1+C2+C3→A1 / D3+B2+D1→A2 / D4+D2→B1, B3

47. B4+C4→D4("X") / A4+D5→D3("L") / D3+E4+F4→D2 / G4+D1→C2("X") / E2+C1→A1("A") / F2+B2→B3("A") / A2+A1→B1, C3, E1, E3, F1, F3, G1, G2, G3 / A3+B3→C2, D4

48. B1+B3+B5→A3 / A1+C5→C1, C2, C3, C4, D4, D5

49. A1+A2+A3+A5→B2, C2 / C1+C3→A6("D") / B1+B3→A6, B5

50. E1+F1→C2("A") / A2+B2+C2+D2→B1, D1 / G1+A1→G2

51. A4+B4→C1("O") / B2+C1+C4→A1 / A3+C3→A2, B1, C2, D1, D4

52. A1+A2+E4+E5→C1, C5 / D5+B5+A4→D1 / B1+E2→A3, A5, E1, E3

53. C1+D2→A1("X") / A5+B6+C6→A3 / D3+B1+D6+E6→D4, E4 / E3+E5→A1, A6, D1

54. D4+B4+B2+D2→B1+B5 / D5+E4→E2("O") / A5+E2+E1→C3 / A1+D1→A2, A4, E5

55. A4+A2→G6("X") / G4+E6→A1("X") / E2+C6+B1→D3 / D1+D5→F7("X") /

B5+D7+F5+F3→C4, E4 / B3+C2→A1, A6, B7, F1, F7, G2, G6

56. A3+B3+C3+D3→B7, C6, D5, E4, F3, G2, H1

57. B4+C4→C1, C2, C3, D1, D2, E1 / B1+B2+B3+B5→A6, D3, E1

58. Ni rešitve

59. F3+E3+C3+B3→C5, F2 / D5+E5+F4+F1→C1, D1 / E1+B2+B4+B5→C2, C4 / E2+A2→B1, F5

60. D2+E3+F3+G3→F1, F5 / D1+C3+B3→B1 / D6+D5+D4+A3→B5, D3

61. B2+B3+B2+B3→D3, E2 / E3+E1→A2, A3, C2, C3

62. B2+C3+E4→B1 / A4+B4+C4+B4→B3, C2, D1 / E1+A1→D3, D4

63. B5+C4+C2+D1→D5, E4 / B3+A4+B3+A4→E5 / B1+A2+B1+A2→E6 / E2+D3+E2+D3→E7 / E8+F1→A1, A3, A5, C1, C3, C5, E1, E3

64. A2+B3+B4→A3 / B1+A4+C2+D2→C3, C4 / C1+D1+C1+D1→A7, C5, D4, E3 / D5+D3→A1, A5, B2, B5, E1, E2

65. A8+B9+C9+D9→E6, H6 / A7+F9→C6, E5 / A6+H8+H7+H5→E2, E7 / A5+H3+G2→F4 / A4+D2→A2("X") / A3+B2+A3+B2→C5, D4 / A1+H10→A2, A9, H2, H9

66. A1+B1+C1("K")→A2

67. C1+C2+C3("A")+C4→B3, D3 / E1="R" / E3+A3→D1, D2, E1, E2

68. C1("B")+D1("E")→A1("T") / A1+B1("A")→E1

69. A1="G" / B2≠"G" / F5+F4→A1, C3 / H5+G5+E5+D5→B2, D2

70. A2="X" / A1+B2+C2→D2 / A2("T")+E2+F2+G2→F3, G3

71. B4+C4→D3("?") / D3="X" / C3+D4+D5→B5 / D1+D2+D3("L")+D6→A4, B3, C2

72. D3("B")+C3→B3("?") / E2="X" / B3="X" / B2+C2+B2+B1→A3, C1 / B3("T")+E2("A")→E3

73. D4="X" / C3+D1→C2, E2, E4; (D4≠"X") / A3+B3+F3+G3→D4, F4

74. A2+B2→B1("?") / B1("T")+B1("A")→A1,

A3, C1, C3

75. Ni rešitve

76. B1="X" /
B3("T")+B3("L")+B3("A")+B3("K")→B2, B4 /
B1("T")+B1("A")→A1, A3, C1, C3

77. C3("L")+C3("O")+C3("L")+C3("O")→A5, B4, D2, E1 /
C5("T")+C5("L")+C5("A")+C5("K")→B2, E2 /
C1("T")+C1("A")→B1, B3, B5, D1, D3, D4, D5

78. C1+E3("L")+E3("A")+E1→B1, D1 /
A1+F1→B3("?") / B3("T")+B3("A")→B2, B4, C2, C4, D2, D4, E2, E4

79. B5="X"
B4("T")+B4("L")+B4("A")+C3→A2, B2 /
A3+B5("O")+B5("L")+B5("O")→A4, B3,C2 /
B6+B1→A5, C4, C5

80. A2+A1→B6("X") / A6+C6→B4("?") /
B4="X" / A4+C4→B2("X") /
B7+B5+B3+C2→C3, C5 / A3+D3→D2("X") /
A5+D5→D6("X") / A7+C7+D7→D4 /
B4("G")+B4("R")+B4("I")+B4("V")+B4("A")→
Konec

Razširitve

Oblaki 1. A3+B4+C2→B2, C3, D1

Oblaki 2. C3+B3+A3→D1 / A2+B1+C2→B2, C1, D2

Oblaki 3. D1+D2+C3+B3→C2, C4 / D4+E2+F2→B2 / A2+C1→B4, D2

Oblaki 4. B3→B2 / A2+C2→A3("W") / A3→B1

Oblaki 5. C4+D3+D2+C1→B2, B3 / A1+A4→D1, D4 / A3+C3→C2("W") / C2→B4

Oblaki 6. B5+D3+E4→A3, C1, D2 / C4+C3→B3("W") / D5+E2+D5+E2→A5, E1 / B3→A1 / B2+C2→D4("W") / D4→E5

Spomeniki 1. Kos 1→C2, C3 / Kos 2→B1, C1 / C3+C2+C1→B1

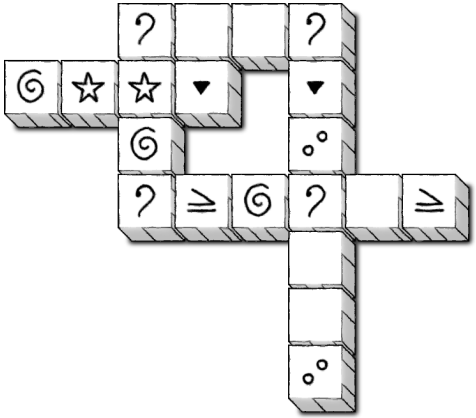
Spomeniki 2. Kos 1→A4, A5, A6, B4 / Kos 2→ D1, E1, E2, E3 / Kos 3→C4, D2, D3, D4 / Kos 4→B3 / A6+B4+C4+B4→A5, D2, E1 / D1+E3→A4, B3, D3, D4, E2

Spomeniki 3. Kos 1→B3, B4, B5 / Kos 2→D3,
D4, D5 / Kos 3→D2, E2 / Kos 4→A2, B2, C2

/ B4+B5→D2("X") / B2+C2+D3+D4→D2, D5 / A2+E2→B3

Spomeniki 4. Kos 1→C1, C2, D1, D2 / Kos 2→A3, A4, B3, B4 / Kos 3→A1, A2, B1, B2 / Kos 4→C3, C4, D3, D4 / C1+B1+A2+A3→A4, B3, C2, D1 / B4+C4+D3→C3 / B2+D2→A1, D4

Spomeniki 5. Kos 1→D4 / Kos 2→C5 / Kos 3→E3 / Kos 4→B4, C3, C4, D2, D3 / Kos 5→A3, B2, B3, C1, C2 / C3("L")+C3("O")+C3("L")+C3("O")→A3, B2, C1 / D3("T")+D3("L")+D3("A")+D3("K")→B3, E3 / B4+C5→C2, C4, D2, D4



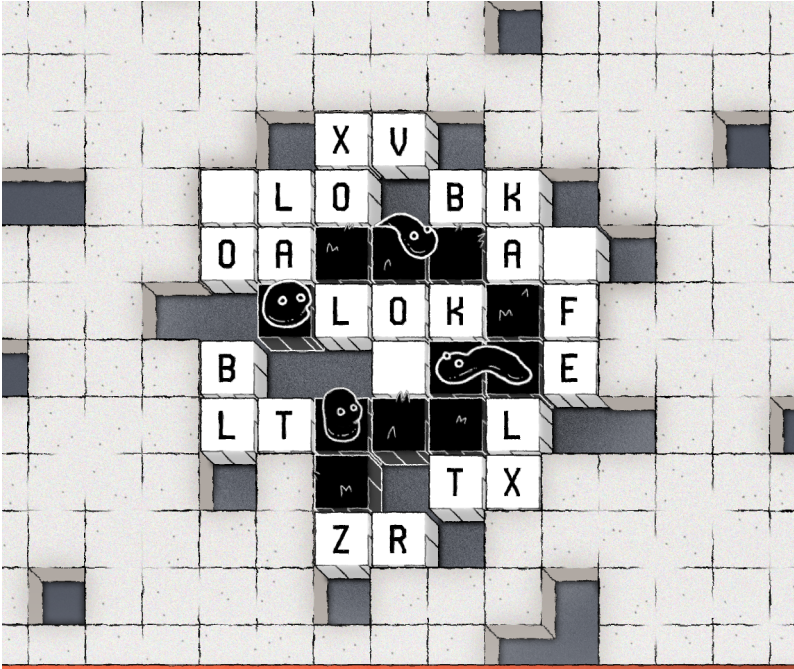
Blaž Urban Gracar (1991) je slovenski umetnik. Je glasbenik (sklada glasbo za gledališče, producira alternativno elektroniko, igra klaviature v rock skupini), pisatelj (objavlja poezijo, prozo in stripe), filmar (montaža in animiranje kratkih filmov) in ustvarjalec iger (večinoma ustvarja solistične ugankarske igre). Živi ob morju s partnerko, njeno hčerko, dvema mačkama, psom in želvo.

PIŠITE BLAŽU
blazgracar@gmail.com

URADNA STRAN
blazgracar.com

LETIBUS DESIGN
blazgracar.com/letibus

L_KIJ • BUNQE • KVALT • SOLOL



LOK, knjiga ugank
Blaža Urbana Gracarja

Spoznajte novi neznani svet
in se naučite njegovega
skrivnostnega jezika skozi več kot
90 besednih ugank

blazgracar.com/lok

LETiBUS

LETIBUS002
9 789619 585306